Spirits of the Forest
THUNDERGRYPH
GAMES

Spirits of the Forest

FR

Il y a fort longtemps, un vent mythique levait le voile entre le monde des esprits et le nôtre. Des séraphins fantasques, attirés par la vigueur d'une forêt ancienne, descendaient à travers les nuages pour encore une fois reprendre leur partie centenaire.
Vous êtes l'un de ces séraphins, doté d'une grande puissance, empli de curiosité. La vie de la forêt vous fascine, et vous ramassez avec empressement des plantes, des animaux et des lutins pour les ajouter à votre ménagerie mystique. Mais attention, car vous n'êtes pas seul. D'autres êtres comme vous se disputent aussi la vie de la forêt !

Dans Spirits of the Forest, les joueurs représentent les quatre éléments qui nourrissent les forces de la nature. Jusqu'à quatre joueurs se disputent l'acquisition de la majorité des symboles Esprit, car ils rapportent des points Nature quand vous avez le plus de symboles d'un esprit. Le gagnant est le joueur avec le plus de points Nature à la fin de la partie !

Contenu

48 tuiles Esprit

14 jetons Faveur

12 Gemmes

1 carte de Jeu Solo

Les tuiles Esprit

Dans le paquet des tuiles Esprit, vous trouverez les neuf différents Esprits de la forêt. Chaque esprit est associé à une couleur unique et à un animal spirituel unique. Chaque tuile Esprit a une ou deux icônes en haut qui sont soit un symbole Esprit soit l'une des trois icônes de la source d'énergie - la férocité du feu, le mysticisme de la lune, le pouvoir vivifiant du soleil.

Symbole de l'esprit

Icône de la source de pouvoir (soleil)

Quantité totale de symboles Esprit de cette sorte dans le jeu

Chaque tuile Esprit comporte également un nombre au bas de la tuile qui indique combien de symboles de cet esprit sont présents dans le paquet de tuiles.

Mise en place

Mélangez les 48 tuiles Esprit et placez-les face visible en formant quatre rangées de 12 tuiles au centre de la table afin de créer la forêt.

Mélangez les 14 jetons Faveur et placez huit d'entre eux face cachée sur les tuiles Esprit de la forêt comme dans l'exemple ci-dessous. Les six jetons Faveur restants ne sont pas utilisés et sont remis dans la boîte sans les regarder.

Donnez trois Gemmes d'une seule couleur à chaque joueur dans une partie à deux joueurs et deux Gemmes d'une seule couleur à chaque joueur dans une partie à trois ou quatre joueurs.

Le joueur qui a fait une randonnée en forêt, le plus récemment devient le premier joueur.

Aperçu du jeu

Spirits of the Forest se joue en plusieurs tours. À chaque tour, un joueur récupère des tuiles, examine des jetons Faveur et place des Gemmes. Une fois que son tour est terminé, c'est au tour du joueur situé à sa gauche de jouer. La partie se poursuit ainsi dans le sens horaire.

Récupérer des tuiles

À chaque tour, le joueur récupère des tuiles à l'une des deux extrémités de la forêt en choisissant *l'une* des actions suivantes :

1. Prenez une tuile d'une couleur avec deux symboles Esprit dessus.

2. Prenez jusqu'à deux tuiles de la même couleur qui ont chacune un seul symbole Esprit.

Remarque : il est permis de prendre deux tuiles adjacentes avec un symbole Esprit sur chacune d'elles. En prenant la première, la prochaine tuile adjacente deviendra donc la "fin de la forêt".

Remarque : pour le premier tour de jeu, le premier joueur ne peut prendre qu'une seule tuile, peu importe le nombre d'Esprits sur la tuile.

Après avoir récupéré les tuiles, le joueur les organise par couleur et les place face visible les unes sur les autres de sorte que seuls les symboles Esprit et les icônes de la source d'énergie soient visibles.

Remarque : si le joueur ne peut pas récupérer une tuile Esprit, il passe cette étape.

Regarder les jetons Faveur

Si un joueur a récupéré une tuile avec un jeton Faveur dessus, il doit aussi regarder secrètement le jeton Faveur et le placer face cachée devant lui.

Les jetons Faveur avec des symboles Esprit ou des icônes de source d'énergie restent cachés jusqu'à la fin de la partie. Ils comptent comme un symbole Esprit supplémentaire ou une icône de source d'énergie lors du décompte des points.

Les jetons Faveur avec le symbole "+" peuvent être utilisés à tout moment pour rendre au joueur une gemme qui a été précédemment retirée du jeu.

Placer des Gemmes

Une fois que le joueur a récupéré des tuiles, il peut choisir de placer une de ses Gemmes sur une tuile Esprit de la forêt. La Gemme peut être placée sur n'importe quelle tuile Esprit qui n'a pas déjà une Gemme dessus. Les Gemmes peuvent être placées sur des tuiles Esprit qui ont des jetons Faveur.

Si un joueur n'a plus de Gemme devant lui, il peut déplacer une de ses Gemmes déjà placée d'une tuile à l'autre tant que la tuile de destination n'a pas déjà une Gemme dessus.

En plaçant une Gemme sur une tuile Esprit, ce joueur tente ainsi de la réserver pour un prochain tour. Si le joueur récupère la tuile réservée lors d'un prochain tour, il récupère également sa Gemme et peut la placer à nouveau au tour suivant.

Remarque : une seule gemme peut être placée ou déplacée par tour.

Un joueur peut récupérer une tuile Esprit avec la Gemme d'un adversaire dessus, mais il doit retirer une de ses propres Gemmes du jeu - soit une Gemme se trouvant déjà sur une tuile Esprit ou une Gemme non utilisée encore devant le joueur. La Gemme de l'adversaire lui est retournée pour une utilisation ultérieure.

Si toutes les Gemmes d'un joueur ont été retirées du jeu, il ne peut pas récupérer des tuiles Esprit avec la Gemme d'un adversaire dessus.

Fin de la partie / Décompte des points

Les joueurs continuent à jouer chacun leur tour jusqu'à ce que toutes les tuiles aient été récupérées dans la forêt. Ensuite, les joueurs révèlent tous les jetons Faveur qu'ils ont récupérés et déterminent le nombre de points Nature qu'ils possèdent :

1. Esprits : chaque joueur compte combien de symboles Esprit (et non pas les tuiles Esprit) il a pour chacun des neuf Esprits - y compris les éventuels symboles Esprit sur les jetons Faveur récupérés.

Le joueur avec plus de symboles Esprit pour un Esprit particulier marque un nombre de points Nature égal au nombre de symboles Esprit qu'il possède. Tous les autres joueurs ne marquent pas de points.

Si les joueurs sont à égalité pour le plus grand nombre de symboles Esprit pour un Esprit, tous les joueurs à égalité marquent un nombre de points Nature égal au nombre de symboles Esprit qu'ils ont.

Si un joueur n'a pas de tuiles Esprit pour un esprit donné, déduisez trois points Nature de son score. Les jetons Faveur ne sont pas pris en compte pour déterminer si le joueur perd ces points.

Exemple :

• À la fin d'une partie à trois joueurs, les joueurs comparent les symboles Esprit "feuilles". Les deux joueurs 1 et 2 ont quatre symboles "feuilles" sur leurs tuiles Esprit, mais le joueur 2 a réussi à obtenir un jeton Faveur avec le symbole Esprit "feuilles", qui ajoute 1 à son total.

• Le joueur 2 a le plus grand nombre de symboles et gagne 1 point pour chaque symbole récupéré.

• Le joueur 3 perd trois points Nature parce qu'il n'a pas récolté de symboles Esprit "feuilles".

• Seul le joueur avec la majorité des symboles Esprit marque des points pour cet Esprit, donc le Joueur 1 ne marque pas de points.

2. Sources d'énergie : les sources d'énergie rapportent des points de la même manière que les Esprits. Chaque joueur compte combien d'icônes de source d'énergie il a pour chacune des trois sources d'énergie (Feu / Lune / Soleil), y compris toutes les icônes de source d'énergie sur les jetons Faveur récupérés.

Le joueur ayant le plus de d'icônes pour une source d'énergie marque autant de points qu'il possède d'icônes correspondantes. Les autres joueurs ne marquent pas de points.

S'il y a égalité sur le nombre d'icônes pour une source d'énergie donnée, tous les joueurs à égalité marquent autant de points qu'ils possèdent d'icônes correspondantes.

Si un joueur n'a pas d'icônes de source d'énergie sur la tuile Esprit pour une source d'énergie donnée, déduisez 3 points Nature de son score. Les jetons Faveur ne sont pas comptés pour déterminer si le joueur perd ces points.

Le joueur ayant le plus de points Nature est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur ayant le moins de tuiles parmi les joueurs à égalité est alors désigné vainqueur. S'il y a toujours égalité, ces joueurs se partagent la victoire.

Les joueurs comparent leurs résultats pour la source d'énergie du Soleil.

Exemple de tour de jeu

C'est au tour du joueur bleu. Pendant la phase "Récupérer des tuiles", le joueur bleu a les options suivantes :

- *Récupérer une des tuiles avec deux symboles Esprit (1).*
- *Recueillir deux tuiles de l'Esprit "feuilles" visibles avec un symbole sur chaque (2) + (3). Si le joueur récupère la tuile 2, mais ne prend pas la tuile 3, le joueur peut alors récupérer la tuile 4 comme deuxième tuile. Si la tuile 4 est récupérée, le joueur devra retirer une de ses Gemmes du jeu et la Gemme verte sera rendue à son propriétaire.*
- *Récupérer deux tuiles de mousse (5) + (6) avec un seul symbole Esprit sur chacune. Le joueur bleu récupérerait alors sa Gemme de la tuile 5. Il ne serait pas en mesure de récupérer la tuile 7 puisqu'il ne peut pas récupérer plus de deux tuiles dans un tour.*
- *Récupérer une tuile "branches" (8) (et le jeton Faveur). Il ne serait pas en mesure de récupérer la tuile "branches" (1) supplémentaire de la 2e rangée à droite, car il dépasserait le total des symboles Esprit qu'il peut récupérer à chaque tour.*

Variante Solo

Dans la variante solo de Spirits of the Forest, le joueur est en compétition contre le jeu pour obtenir le plus de points Nature.

Mise en place

La mise en place de la variante solo est identique à celle du jeu à plusieurs joueurs, mais avec les modifications suivantes :

- Trouvez les neuf jetons Faveur avec des icônes Esprit. Remettez tous les autres jetons Faveur dans la boîte de jeu.
- Remettez toutes les Gemmes dans la boîte de jeu.

- Mélangez les 48 tuiles Esprit et placez-les face cachée en quatre rangées de 12 tuiles. Révélez la première et la dernière tuile de chaque rangée.

- Mélangez les neuf jetons Faveur et placez-en trois au hasard sur la carte de jeu solo: deux faces cachées sur la zone de l'adversaire (haut) et une face cachée sur votre propre zone (bas).
  Remettez les jetons Faveur restants dans la boîte de jeu.

Aperçu du jeu

La partie en solo est identique à une partie à plusieurs joueurs avec les modifications suivantes :

1. Pendant la phase Récupérer des tuiles, récupérez une tuile face visible et placez-la devant vous.

2. Récupérez la tuile face visible à l'autre extrémité de la rangée où vous avez pris la tuile à l'étape 1 et placez-la de l'autre côté de la table (dans la zone de l'adversaire).

3. Ensuite, révélez la première et la dernière tuile Esprit dans la rangée où vous avez pris une tuile lors de l'étape 1.

Continuez à jouer en suivant les étapes ci-dessus.

La première fois qu'une rangée est épuisée, révélez le premier jeton Faveur du côté adverse de la carte de jeu solo et placez-le dans la zone de l'adversaire. L'adversaire marquera ce symbole Esprit comme symbole supplémentaire.

La deuxième fois qu'une rangée est épuisée, révélez le second jeton Faveur du côté adverse de la carte de joueur seul et placez-le dans la zone adverse.

La partie se termine quand il ne reste plus qu'une seule rangée.

Fin de partie / Décompte des points :

Le joueur gagne le jeton Faveur placé sur la carte de Jeu Solo. Les symboles Esprits sur les jetons Faveur seront à prendre en compte pour calculer les majorités.

Les sources d'énergie ne sont pas comptées lorsque vous jouez à la variante solo.

Si le joueur n'a pas la majorité sur n'importe quel Esprit, celui-ci a perdu.

Si le joueur a la majorité ou est à égalité sur chaque symbole Esprit, celui-ci remporte la partie. Les points sont comptabilisés de la même manière que dans une partie à plusieurs.

Possibilités de points supplémentaires :

+5 points Nature si le joueur défausse le jeton Faveur face visible sur la carte de jeu solo avant de compter les points.

+10 points Nature si le joueur donne le jeton Faveur face visible sur la carte de jeu solo à l'adversaire avant de compter les points.

Langues disponibles

Ce livret de règles est également disponible en d'autres langues sur notre site web. Il vous suffit de scanner le QR Code situé à gauche afin d'y accéder facilement via votre mobile, ou vous pouvez entrer l'adresse suivante dans le navigateur de votre choix:

https://thundergryph.com/rulebooks

Aide et support

Nous sommes là pour répondre à vos questions, contactez-nous en cas de problème:

Pièces de remplacement:
replacements@thundergryph.com

Autres demandes:
support@thundergryph.com

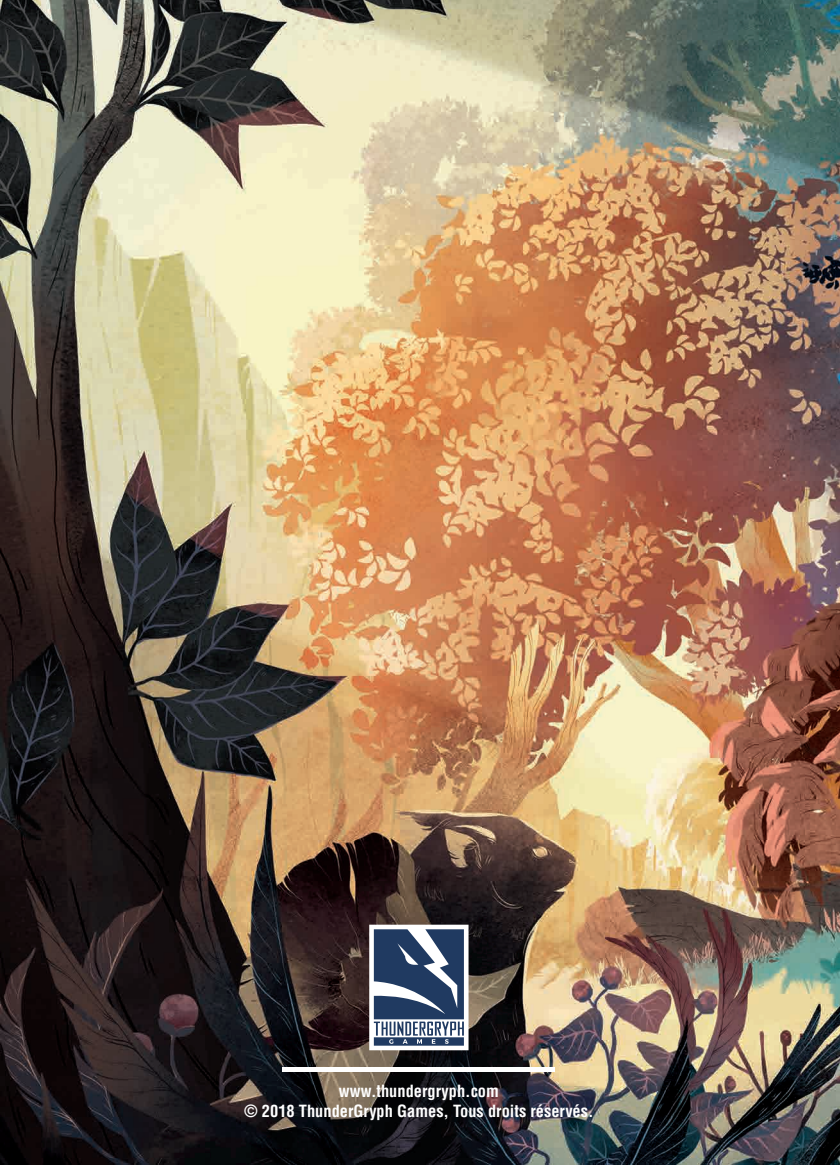
Crédits

Auteur : Michael Schacht
Éditeur : ThunderGryph Games
Chef de produit : Gonzalo Aguirre Bisi
Rédacteur en chef : Keith Matejka
Illustrations : Natalie Dombois

Maquettes : Erick Rafael Tosco
Graphisme : Daniel Oswaldo Tosco
Coordinateur du projet : José David Ortega
Site Web : www.thundergryph.com

Traduction: Board Game Circus
Traduction française : Stéphane Athimon
Relecture des règles françaises : Julien Charbonnier, Natacha Athimon-Constant

© 2018 ThunderGryph Games, Tous droits réservés.



www.thundergryph.com
© 2018 ThunderGryph Games, Tous droits réservés.